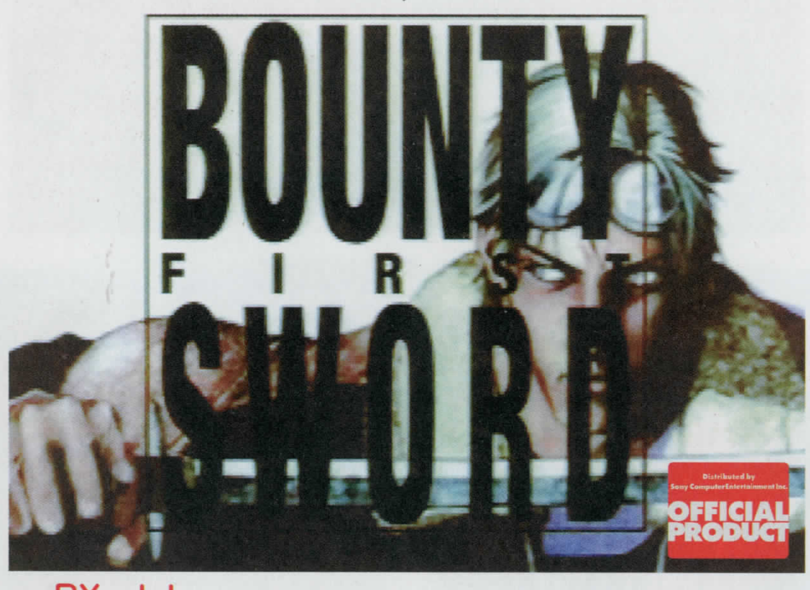



今期出紙16大版　　隨《遊戲誌》第50號附送

# 遊戲誌 GAME PLAYERS EX

VOL.24




--- BY : J.J

## 大規模RPG系列首作率先介紹

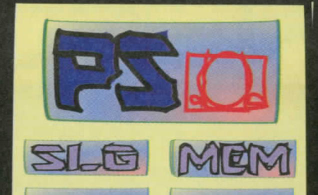
自從PIONEER LDC以系統獨特的《NOeL》加入PlayStation的遊戲生產商行列後，他們的下一步便是一個大型的RPG計劃《BOUNTY SWORD TRILOGY》，故名思義，這是一個由三集所構成的RPG系列，而今次為大家介紹的則是其中的第一作《BOUNTY SWORD FIRST》。

最初看到這遊戲的制作班底時實在有點吃驚，因為幾乎每一位都是業內的知名人仕，負責故事劇本的，是有參與過《新世紀EVANGELION》、《紅頭巾查查》、《BASTARD！！》等名作的山口宏，音樂方面則是《櫻大戰》、《機動戰士G高達》的田中公平，而負責意念設計的前田真宏亦是曾在電影「加米拉」、「加米拉2」擔任怪物設計一職的！

這《BOUNTY SWORD FIRST》雖然是以1995年秋在超任推出的《BOUNTY SWORD · SFC》為基礎，但不論在系統或故事方面均是重新製作的，今次我們會先介紹遊戲中的數種模式，然後會有人物介紹及不同的一覽表，並在最後為大家提供遊戲的初步攻略。



最偉大的**聖人**是些對邪惡有平均以上能力的人，但最邪惡的人，卻每每是尚差一步便到達神聖領域的人。




製造商：PIONEER LDC
發售日期：6月6日
售價：5800日圓
容量：CD-ROM
記憶：1~6 BLOCKS

## CAMP MODE

在每場戰鬥的前後，一般來說均會先進入這CAMP MODE，這裏的主要作用是給玩者戰前的準備。可選擇的指令方面，「隊伍（パーティー）」之中細分為「編成（選擇參戰人物）」、「作戰指示（決定各人物的移動及攻擊模式）」、「能力（看各人的能力值及能使用的技、魔法）」及「傭兵之解雇」；「道具」是給玩者使用道具、裝備道具或捨棄道具時用的；「決意」是讓隊伍中的人物轉職時使用的；「開啟地圖（地図を開く）」可從一個地區移動到另一個地區；「CONFIG（コンフィグ）」可改變遊戲中的壁紙或調節BGM的音量；「FILE（ファイル）」則是作SAVE（セーブ）或LOAD（ロード）之類的遊戲資料整理。




## TOWN MODE

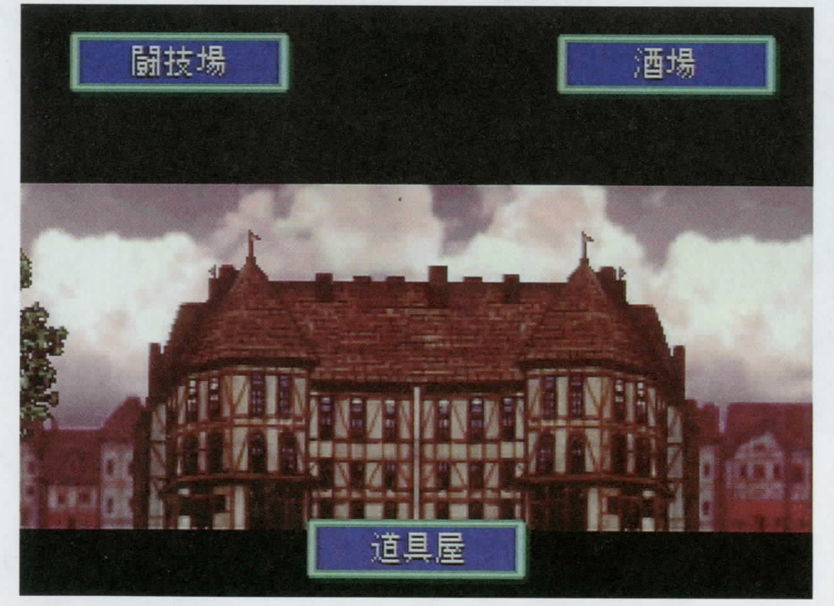
在MAP MODE中若是你所選的目的地是城鎮而中途又沒有碰上戰鬥的話，那便會進入這TOWN MODE之中，城鎮一般來說都會有着數個值得一去的地點。

「道具屋」在這裏可購入或售出各種武器、防具或道具。

「酒場」在這裏可聽到不少有用的情報，亦可雇用傭兵來加入你的隊伍或是將遊戲SAVE。

「鬥技場」在這裏你可參加不同程度等級的比賽來贏取獎品。當然，等級愈高的參加費會愈貴，而敵人亦會更強，但獎品也會相應地提高，幸好即使在這裏戰敗也是不會死的，所以可算是一個儲經驗值的好地方。

「離開城鎮（街を出る）」當離開城鎮時，你可以先進入一個隊伍的整備畫面，這裏的選項內容基本上是和CAMP MODE相同的，由於有時候一離開鎮便會遇上戰鬥，因此有必要先行整理。




## MAP MODE

在CAMP MODE選擇了「開啟地圖」後便會進入這模式，這裏會顯示出現時你所在的大陸，紅色方格是代表己方部隊所在的地區、黃色方格是可經一次移動前往的地區，而藍色方格則是不能經一次移動前往的地區。

另一方面，由於大陸之間的大小各有不同，當你從拉爾美特王國到達北艾洛比亞後，拉爾美特是會顯得比之前細很多的。




## BATTLE MODE

這遊戲的最大特點，是採用了一套完全實時（REALTIME）的戰鬥系統，即使你不作任何指示也好，各人物亦會自行攻擊敵人或替同伴回復，當然，若能在適當的時候更改戰術的話，是可以更容易取得勝利的。

在戰鬥開始前，「配置」可調動各人物在地圖上的位置；「情勢確認」可用來調查敵人的位置、能力及用來了解整個圖版的結構；「作戰指示」就如CAMP MODE時一樣，而這裏則可分為個人指示、全體指示或一括指示這三種方式。當一切準備好後，便可選「戰鬥開始」進入戰鬥。

在戰鬥中，妖精迪絲的作用就如滑鼠的游標一樣，當你將她指向隊伍中的人物或是指向無人的地方時，所出現的選項亦會有所不同，由於指向無人地方時主要只會多了「勝利條件」這選項，所以我們只會在下面介紹指向人物時的指令。




### 指向人物時的指令

| | |
|---|---|
| 「技・魔法」 | 消耗SP來使用技或魔法，但因為魔法需要時間來唸咒文，所以是不會即時發動的。 |
| 「作戰指示」 | 改變各人物的戰法，至於設定方式則如CAMP MODE一樣。 |
| 「目標指示」 | 可向個別隊員設定一個在100呎範圍內的目標地點，而移動路線更可利用○或△掣設定兩次轉彎點。 |
| 「道具使用」 | 使用人物裝備了的道具，但要留意戰鬥途中是不能交換道具的。 |
| 「能力」 | 可參考各人物的能力值。 |
| 「離脱」 | 在戰況不利時將所有同伴撤出該戰場回到CAMP MODE，但有些版面會因劇情的關係而無法逃脱的。 |

# 武器、防具、道具一覽表

## 武器

### 劍（索特、戰士、騎士系）

| | | |
|---|---|---|
| 青銅之劍（青銅の剣） | 100G | 以青銅製作的劍。因材料的關係，並不能其待會太鋒利。 |
| 鐵之劍（鉄の剣） | 300G | 以鐵製的一柄普通劍，索特在遊戲開始時的裝備。 |
| 鋼之劍（鋼の剣） | 650G | 以精煉過的鋼所製成的劍。非常鋒利，是拉爾美特騎士的標準武器。 |
| 銀之劍（シルバーブレイド） | 1200G | 以昂貴的銀所製成的劍。銀這種礦物本身據說是擁有神聖力量的。 |
| 鋯之劍（ジルコンブレイド） | 1500G | 以硬度據說可和鑽石匹敵礦物「鋯」所製成的劍。 |
| 魔法之劍（ミスリルブレイド） | 2100G | 以魔法礦物所製成的劍。由於罕有的關係，價格亦特別高。 |
| 爆碎之劍（ダイナストブレイド） | 7300G | 劍身相當闊的劍，有着霸王之劍的外號。 |
| DYNEFLAKE（ダインスレイフ） | 800G | 暗殺者們所喜歡使用的細劍。 |
| MASTERBLADE（マスターブレイド） | 3600G | 只有熟練的騎士才能運用自如的闊劍。 |
| 屠龍劍（ドラゴンスレイヤー） | －G | 連巨龍堅硬的甲殼亦能刺穿的劍。 |

### 刀（侍系、忍者系）

| | | |
|---|---|---|
| 野武士之刀（野武士の刀） | 800G | 由東方之國傳入，用以「斬擊」對手的武器。侍與忍者的基本裝備。 |
| 侍之刀（侍の刀） | 1500G | 一種被稱為「侍」的東方戰士所用的刀。雖然稍為昂貴，但攻擊力亦很高。 |
| 大將之刀（大将の刀） | 2200G | 模仿東方國家將軍所用之物製成的刀。就如它的名字一樣，擁有很高的攻擊力。 |
| 朧之刀（おぼろの刀） | 2600G | 以魔力令刀身顯得模糊不清的刀。 |
| 暗殺之刀（つじ斬りの刀） | 1600G | 雖然外表難看，但據說這刀本身是會知道敵人弱點所在而攻擊的。 |
| 圓月之太刀（円月の太刀） | －G | 在刀柄部份刻有圓月紋章的長刀。 |
| 斬馬刀（斬馬刀） | 5200G | 有極高攻擊力的刀，據說可在斬殺馬上將領的同時將馬一分為二。 |
| 龍牙之太刀（竜牙の太刀） | －G | 有龍牙作裝飾的刀，刀上附有魔力，對一切魔物都有很高的攻擊力。 |

### 弓（女戰士系）

| | | |
|---|---|---|
| 短弓（ショートボウ） | 500G | 小型的弓。雖然容易使用，但攻擊力低。 |
| 長弓（ロングボウ） | 1300G | 長弓。雖然弓大難以使用，但有較高攻擊力。 |
| 弩（クロスボウ） | 2500G | 以按動板機來發射的機械弓，命中率非常高。 |
| 混合弓（コンポジットボウ） | 3300G | 以多種材料混合而成，攻擊力很強的弓。 |
| 雷鳴之弓（雷鳴の弓） | 5800G | 一柄據說在拉弓時會發出雷聲的弓。 |

### 杖（魔術師系、僧侶系、風水師系）

| | | |
|---|---|---|
| 樫木之杖（カシの木の杖） | 180G | 以樫木削製而成的杖。由於很輕，腕力不強的魔術師亦能輕鬆使用。 |
| 鐵頭槌（メイス） | 380G | 鐵製的槌。為了提高攻擊力，所以前端部份是會比柄部為重的。 |
| 金剛杖（金剛杖） | 1200G | 以重而堅硬的金屬製成的杖。雖然攻擊力高，但卻重而難以使用。 |
| 魔道之杖（魔道の杖） | 1600G | 施有魔法的杖，可令拿着它的人的魔力提高。 |
| 祝福之杖（祝福の杖） | 2100G | 施有提高精神力魔法的杖。除此之外亦同時能令移動力提高。 |
| 導師之杖（導師の杖） | 4400G | 儲有很強魔力的杖，在戰鬥中可令整體的能力提高。 |

### 鎗（鎗手系）

| | | |
|---|---|---|
| DRAGOON（ドラグーン） | 2000G | 有回轉式彈倉的鎗，容易使用並可作連射。 |
| PEACEMAKER（ピースメイカー） | 6900G | 同樣是回轉式彈倉的鎗，但操作較難，不能連射。 |
| GARLAND（ガーランド） | 7400G | 為狙擊手而製的步鎗型鎗械，破壞力非常高。 |

### 爪（格鬥家系、忍者系）

| | | |
|---|---|---|
| BAGHNAKH（バグナグ） | －G | 套在拳上的爪狀武器，由於是很簡單的武器，威力不大。 |
| 黃銅指節（ブラスナックル田） | 2900G | 套在拳上的鐵製武器，可增加毆打對手時的殺傷力。 |
| 魔法拳套（ミスリルフィスト） | 4300G | 以擁有魔力的礦物製成，裝備後可提高攻擊、防禦、魔力及MS。 |

## 防具

### 盾（僧侶系、風水師系、鎗手系、戰士系、女戰士系）

| | | |
|---|---|---|
| 小圓盾（バックラー） | 220G | 以鐵製的小盾，防禦力方面不能有太大期望。 |
| 皮盾（レザーシールド） | 450G | 以塗上特殊塗料的硬皮為材料的盾，輕巧易用。 |
| 圓盾（ラウンドシールド） | 850G | 就如名字一樣是個圓形的盾。是一般騎士的裝備。 |
| 鋼盾（スチルシールド） | 1600G | 以鋼製成的大盾，雖然昂貴，但有很高防禦力。 |

### 裝甲（戰士系、騎士系）

| | | |
|---|---|---|
| 皮甲（レザーアーマー） | 320G | 以作了特殊加工的皮製成的護甲，輕巧且易於行動。 |
| 鏈子甲（チェインメイル） | 580G | 以小鐵構成，如鐵製衣服般的甲，特點是易於行動。 |
| 組合甲（バンディッドメイル） | 1500G | 以鐵和皮組合而成的甲，在易於行動及防禦力方面都較為平均。 |
| 鐵板甲（プレートメイル） | 2100G | 鐵製的全身甲。雖然有很高防禦力，但會因過重而令動作遲鈍。 |

### 鎧（侍系、忍者系）

| | | |
|---|---|---|
| 胴丸（胴丸） | 800G | 東方之國的鎧甲。雖然是木製，但就作了特殊加工來提高硬度。 |
| 鎖鏈甲（くさりかたびら） | 1200G | 雖然類似鏈子甲，但就製作成行動時不會發出聲響。 |
| 武者鎧（武者鎧） | 2100G | 東方騎士所穿的鎧甲。在特別的設計下保留了易於行動的優點。 |
| 當世具足（当世具足） | 3300G | 將東方的全身鎧甲改良而成。重視動作靈活多於防禦力。 |

### 袍（僧侶系、風水師系、魔術師系）

| | | |
|---|---|---|
| 皮之披肩（皮のマント） | 1600G | 以熟皮製成的披肩，可抵消某程度上的打擊力。 |

## 其他防具（全職業共用）

| | | |
|---|---|---|
| 鋼之腕輪（鋼の腕輪） | 2300G | 以鋼製成的腕輪，以神秘的魔力防禦敵人的攻擊。 |
| 銀之腕輪（銀の腕輪） | 4700G | 銀製的腕輪，擁有以魔法防禦敵人攻擊的能力。 |
| 勇士之冠（勇士のサレット） | 5800G | 擁有勇士靈魂的魔法頭盔，戴上後可增強近身戰能力。 |
| 守護之腕輪（守護の腕輪） | 13000G | 將移動力變成防禦力的魔法腕輪，雖可提高防禦力，但AS與MS都會降低。 |



## 戰鬥中可用之道具

| | | |
|---|---|---|
| 藥草（薬草） | 20G | 一般的療傷藥，使用後可回復少量HP。 |
| 調合藥（調合薬） | 50G | 昂貴的療傷藥，能回復高於藥草數倍的HP。 |
| 神力之果實（マナの実） | 1500G | 據說可令精神安定的樹木果實，可回復SP。 |
| 神力之精華（マナのエキス） | －G | 以神力之果實製成的藥物，可回復大量SP。 |
| 解呪之香（解呪の香） | 100G | 附有魔法、能解除體內毒素的香，對很大範圍有效。 |
| 全快之魔封石（全快の魔封石） | 750G | 封印着魔力的石塊，使用後可令同伴的體力完全回復。 |
| 炎熱之魔封石（炎熱の魔封石） | 750G | 封印着FIRESTORM魔法的石塊。 |
| 雷擊之魔封石（雷撃の魔封石） | 750G | 封印着THUNDERSTORM魔法的石塊。 |
| 轉移之魔封石（転移の魔封石） | －G | 使用後，可在一瞬間到達戰場上任何一個角落。 |
| 纏身網（バインディングネット） | 1000G | 網眼很粗的網，主要是用來阻礙敵人的行動。 |
| 精靈水（精霊水） | 50G | 以精靈的力量令自己可看見森林中的狀況。 |
| 精靈石（精霊石） | 100G | 精靈水的結晶體，能維持比精靈水更長時間的效果。 |

## 營地中可使用的道具

| | | |
|---|---|---|
| 力之源（力のみなもと） | －G | 不可思議的種子，吃了之後可提高攻擊力。 |
| 守避之源（守りのみなもと） | －G | 不可思議的種子，吃了之後可提高防禦力。 |
| 回避之源（回避のみなもと） | －G | 不可思議的種子，吃了之後可提高回避力。 |
| 魔力之源（魔力のみなもと田） | －G | 不可思議的種子，吃了之後可提高魔力值。 |
| 命之源（命のみなもと） | －G | 不可思議的種子，吃了之後可提高最大HP。 |
| 心之源（心のみなもと） | －G | 不可思議的種子，吃了之後可提高最大SP。 |
| 英靈之源（英霊のみなもと） | －G | 不可思議的種子，吃了之後可提高經驗值。 |
| 賭博之種（ギャンブルシード） | －G | 不可思議的種子，吃了之後會出現「~之源」的其中兩種效果。 |

## 魔法一覽表

### 索特

| | | |
|---|---|---|
| HEAL（ヒール） | 回復 | 可回復範圍內其中一名己方同伴的HP。 |
| EASY（イージス） | 回復 | 可令己方部隊免受一次魔法的傷害。 |

### 魔術師系

| | | |
|---|---|---|
| ENERGYBALL（エナジーボール） | 攻擊 | 令一名敵部隊受到火球的損傷。 |
| LIGHTNING（ライトニング） | 攻擊 | 令一名敵人受到雷擊的損傷，射程是無限制的。 |
| FIRESTORM（ファイアストーム） | 攻擊 | 令扇形範圍內的部隊受到火炎的損傷。 |
| MINDBLAST（マインドブラスト） | 攻擊 | 令一名敵人受傷的同時再令他麻痺。 |
| THUNDERSTORM（サンダーストーム） | 攻擊 | 令以自己為中心的圓形範圍內的部隊受到雷擊的損傷。 |

### 僧侶系

| | | |
|---|---|---|
| CURE（キュアー） | 回復 | 回復其中一名同伴的不良狀態。 |
| SLOW（スロウ） | 補助 | 可降低一名敵人的AS、MS，沒有射程限制。 |
| HEAL（ヒール） | 回復 | 可回復其中一名同伴的HP。 |
| MEGAHEAL（メガヒール） | 回復 | 可回復範圍內一名同伴的HP，是HEAL的強化版。 |
| BLESSPOWER（ブレスパワー） | 補助 | 可提高一名同伴的攻擊力。 |
| BLESSGUARD（ブレスガード） | 防禦 | 可提高一名同伴的防禦力。 |
| ALLHEAL（ヒールオール） | 回復 | 可回復範圍內所有同伴的HP。 |

## 必殺技一覽表

### 索特

| | | |
|---|---|---|
| SABERSONIC（セイバーソニック） | 攻擊 | 令上下左右任何一方直線上的所有部隊受傷並同時向該方向移動。 |
| SONICSHOOT（ソニックシュート） | 攻擊 | 令上下左右任何一方直線上的所有部隊受傷。 |
| SONICRIDING（ソニックライディング） | 攻擊 | 轉移到一名敵人的身邊進行攻擊。 |
| HYPERSONIC（ハイパーソニック） | 攻擊 | 只令上下左右任何一方直線上的敵人受傷並同時向該方向移動。 |

### 騎士（ナイト田）

| | | |
|---|---|---|
| X斬（X斬り） | 攻擊 | 向自己附近的一名敵人作出較普通攻擊為強的一擊。 |

### 聖騎士（パラディン田）

| | | |
|---|---|---|
| 聖靈擊（アークバッシャー） | 攻擊 | 向自己附近的非人類敵人作出較普通攻擊為強的一擊。 |

### 黑騎士（ダークナイト）

| | | |
|---|---|---|
| STUNBLADE（スタンブレイド） | 攻擊 | 令一名鄰接的敵人受傷之餘再令他麻痺。 |
| DRAINSABER（ドレインセイバー） | 攻擊 | 奪去一名鄰接敵人的HP。 |

### 侍系（サムライ）

| | | |
|---|---|---|
| 真空斬（真空斬り） | 攻擊 | 令上下左右任可一方直線上的所有部隊受傷。 |
| 刀背打（ミネウチ） | 攻擊 | 令一名敵人受傷，同時降低他的攻擊力。 |
| 無音斬（無音斬） | 攻擊 | 向一名鄰接的敵人作出較普通攻擊為強的一擊。 |

### 女戰士系（アマゾネス）

| | | |
|---|---|---|
| 千箭（サウザンドアロー） | 攻擊 | 向一名射程範圍內的敵人作出較普通攻擊為強的一擊。 |
| 麻痺箭（パライズアロー） | 攻擊 | 令一名射程範圍內的敵人受傷並令他麻痺。 |

### 鎗手系（ガンマン）

| | | |
|---|---|---|
| 元素彈（エレメンタルブレッド） | 攻擊 | 令一名射程範圍內的敵人受到較平常為高的損傷。 |
| 射程增加（レンジプラス） | 補助 | 可作一次射程比平常為長的攻擊。 |

### 格鬥家系

| | | |
|---|---|---|
| 破軍鬥神（破軍闘神） | 攻擊 | 令以自己為中心的圓形範圍內的全部敵人受傷。 |
| 猛虎打掌（猛虎打掌） | 攻擊 | 令一名鄰接的敵人受到比平常為高的損傷。 |
| 狼牙封殺（狼牙封殺） | 攻擊 | 令一名鄰接的敵人受傷之餘再令他麻痺。 |

### 忍者系（ニンジャ）

| | | |
|---|---|---|
| 十字手裏劍（十字しゅりけん） | 攻擊 | 以手裏劍令一名敵人受傷。 |
| 分身斬（分身斬り） | 攻擊 | 令一名敵人受到比平常為高的損傷。 |
| 微塵之術（みじんの術） | 攻擊 | 雖然自己也會受傷，但就能令以自己為中心的圓形範圍內所有部隊受傷。 |

### 風水師系

| | | |
|---|---|---|
| 奇門遁甲（奇門遁甲） | 補助 | 將以自己為中心的圓形範圍內的所有部隊的能力值下降. |
| 降岩之符術（降岩の符術） | 攻擊 | 令一名敵人的頭頂掉下岩石來令他受傷。 |
| 邪仙之法（邪仙の法） | 攻擊 | 令以自己為中心的圓形範圍內的所有部隊受傷之餘麻痺起來。 |
| 地脈之符術（地脈の符術） | 攻擊 | 令上下左右任何一方直線上的所有部隊受傷。 |
| 封術之法（封術の法） | 補助 | 封住地圖上所有部隊的魔法。 |

### 變身者（シェイプチェンジャー）

| | | |
|---|---|---|
| 變身（シェイプチェンジ） | 補助 | 可複製範圍內指定部隊的能力。 |



# 人物介紹

## 索特
別名：不敗之聖騎士
出身：拉爾美特聯合共和國
年齡：31歲

傳說之聖騎士，但在戰爭後期因被冠以「殺同伴的索特」而被除隊，之後便成為了一名靠獎金為生的獎金獵人。

## 迪絲
別名：1萬年之妖精
出身：？

經常與索特一起行動的妖精。自從被索特救了一命之後，她便死纏着索特不放。



## 羅渣
別名：年輕的炎之劍士
出身：神祖聯邦奧特巴以北小國
年齡：19歲

為對抗神祖聯邦奧特巴的鎮壓而站出來的年輕劍士，對索特相當尊敬。



## 美蘭特
別名：邊境之聖女
出身：神祖聯邦奧特巴以北小國
年齡：17歲

原本是艾洛比亞大陸以北某邊境鎮教會的修女，後來與自幼認識的羅渣一起加入了反亂軍。



## 麥比斯
拉爾美特王國的軍務大臣，很留意成為了獎金獵人後的索特，經常在工作上照顧他。



## 費莉絲
別名：謎之少女
出身：神祖聯邦奧特巴
年齡：12歲

因自己的任性而令索特忙過不停的奧特巴公主。她同時更委托索特去殺死自己的父親。

## 哥魯捷
別名：老練之銀狼
出身：拉爾美特聯合共和國
年齡：58歲

可在拉爾美特王國首都成為同伴的獎金獵人戰士，但其實他與索特早就認識的了。

## 漢美莉
別名：血之修女
出身：拉爾美特聯合共和國
年齡：26歲

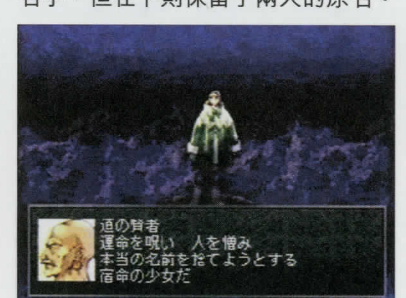
原本是個良家少女，最初在修道院當修女，但後來卻成了獎金獵人。



## GAME START　十二星座之神

在遊戲開始前，一位叫「道之賢者」的人會問你的出生月日，並給你屬於那月份的守護精靈，而在這份攻略中，所選用的則會是雙子座的「傳令神海爾梅斯」。跟着，這道之賢者會向你介紹遊戲中的主角索特及費莉絲，雖然在這裏你亦可替兩人改其他名字，但在下則保留了兩人的原名。




### 遊戲中之各星座劃分及所屬之守護精靈




| | | |
|---|---|---|
| 白羊座 | 21/3~20/4 | 軍神阿瑞斯（アレス） |
| 金牛座 | 21/4~21/5 | 美神維納斯（ヴィナス） |
| 雙子座 | 22/5~21/6 | 傳令神海爾梅斯（ヘルメス） |
| 巨蟹座 | 22/6~22/7 | 寂靜神塞勒涅（セレネ） |
| 獅子座 | 23/7~22/8 | 太陽神阿波羅（アポロン） |
| 處女座 | 23/8~23/9 | 知神墨丘利（マーキュリー） |
| 天秤座 | 24/9~23/10 | 愛神阿佛洛狄（アフロディテ） |
| 天蠍座 | 24/10~22/11 | 冥王神普路托（プルートゥ） |
| 人馬座 | 23/11~21/12 | 大神宙斯（ゼウス） |
| 山羊座 | 22/12~20/1 | 時神克羅那斯（クロノス） |
| 水瓶座 | 21/1~18/2 | 天空神優拉納斯（ウラヌス） |
| 雙魚座 | 19/2~20/3 | 海神普西頓（ポセイドン） |

## PROLOGUE

神曆四千九十五年……艾洛比亞大陸短暫的和平，正因為來自遙遠南方的侵略而毫無保留地粉碎了。

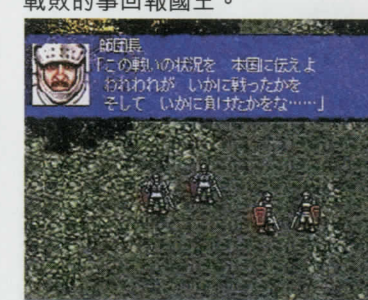
奧特巴王國。

這個位於艾洛比亞大陸最南端的古老王國，自稱「神祖聯邦」並開始向北方侵略，已經有十二個國家被神祖聯邦合拼，七個國家亦從地上消失，奧特巴將艾洛比亞大陸完全鎮壓已是迫近眼前的事……剩下來的，就只有位於大陸最北方的島國拉爾美特王國……

拉爾美特軍為了迎擊迫近的奧特巴，渡過了杜華之海……

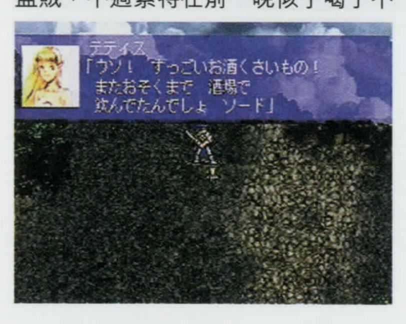
戰場上，奧特巴軍的魔法使只是用了一記FIRESTORM，便幾乎令拉爾美特軍的騎士團全滅，他們的師團長了解到戰敗已是無可避免，於是便叫隊中的迪杜尼斯（デトニクス）將戰敗的事回報國王。




## BATTLE WIND　戰場之風

這天，索特和迪斯來到了一個平原上，原來拉爾美特的騎士團由於在上次戰鬥中慘敗，所以大臣麥比斯便僱用了索特去對付最近在附近出現的盜賊，不過索特在前一晚似乎喝了不少酒，令迪絲顯得有點擔心，這時盜賊們果然出現，他們最初只認為索特是一個普通的獎金獵人，但當他們的首領被打倒之後，終於認出了索特的身份。






## BATTLE TACTICS

這一戰開始時你的對手是4名盜賊，而在設定位置時則應將索特調往左下方，跟着在戰鬥開始後，便先解決眼前的三名盜賊，接着是前往取得左方的寶箱，但有可能會被餘下的一名盜賊捷足先登，而且這盜賊更會轉身逃走，這時應利用索特的SABERSONIC來「追斬」他，否則便會失去寶箱內的「炎熱之魔封石」。

當第一批敵人被打倒後，會再有4名盜賊出現，其中他們的首領更會向你使用十字手裏劍，但其攻擊力是很有限的，這時應暫時不理敵人，先前往取得右方樹林內的寶箱（寶箱內有鋼之劍），之後若敵人集中的話，則可再用一次SABERSONIC收拾餘下的敵人。







## BATTLE TACTICS

這一版的對手是不死系怪物，他們的特點是喜歡使用放毒的攻擊，雖然中毒的話會每隔一段時間減去一定的HP，但因為使用CURE呪文回復會花去不少時間，所以在戰鬥途中是絕不適宜替同伴解毒的。至於在戰略方面，這版的初期應以圖版右下方的寶箱為目標，但在移動時則切勿經過圖版左方的沼澤，否則會因移動力降低而浪費時間的。

當索特取得寶箱內的皮甲之後，跟着便可以留在原地迎擊已迫近的敵人，但當好不容易才將敵人全部消滅時，監視所內殘存的士兵竟在眼前變成了喪屍！由於變了喪屍的人是不能復原的，索特亦只好將他們視作平常的怪物般對待（殺！），然而第二批怪物被消滅後竟又有第三波攻擊！幸好這已經是最後一批，只要捱過了便可過版。







## AFTER BATTLE

「奧特巴聯邦的北方侵略，拉爾美特王國的命運……這些事就交給騎士吧，我是BOUNTY HUNTER，靠獎金度日的獎金獵人，我所要求的只是能活下去吧」

回到營地後，迪絲叫你在地圖上選擇拉爾美特王國的首都，當到達首都後，首先應到酒吧（酒場）看看，想不到比常只叫使者委托工作的麥比斯竟親身出現在這裏，原來他得知聯邦軍正秘密地登陸水晶之海灣，於是便想委托索特調查他們想找甚麼、並在有可能時先取得這東西。

看見他開出500塊的報酬，在下於是便接受了這工作（選擇はい），不過迪絲覺得找些同伴一同前去會較好，這時若選「雇用傭兵（傭兵を雇う）」的話，會遇上哥魯捷及漢美莉兩人，若選好（はい）的話，他們便會加入成為同伴，但若想雇用其他傭兵的話則是要付錢的。

到道具店添置裝備後，跟着便可離開首都，而地圖上這時會增加了一個叫「狼之森」的地方，若要前往水晶之海灣的話，是必須先經過這裏的。

「受了麥比斯的委托，我前往了水晶之海灣，位於途中的邊境監視所，是個自古以來從蠻族及魔物手上保護拉爾美特的地方，而在聯邦進軍的同時，眾多的魔物亦在北方的土地上出現了，會否歷史重演呢。」










## AFTER BATTLE

「人們説多人聚居住的地方，會產生自然和光，可將黑暗驅走。但在這裏的，卻是個已沒有陽光，只等待晚上降臨的落日王國……」

當索特他們在營地時，一名叫迪杜尼斯的騎士前來找索特，原來他是被麥比斯大臣派來助戰的，不過當他提到索特曾殺死同伴的事情時就令索特極為不滿，差點便要當場將迪杜尼斯殺掉。

跟着各位可選擇「開啟地圖」的指令，這時地圖上會出現了水晶之海灣這新地點，迪絲説該處從前是可找到水晶的，但最近就已經再找不到，所以聯邦軍的目標相信不會是水晶的。

「海風正在纏着我的面頰。受麥比斯所托的我，來到了北面盡頭的水晶之海灣，我要調查聯邦所找尋的東西是甚麼，若運氣好時就將它先搶過來……這工作就如平常一樣的簡單。我是個BOUNTY HUNTER，只要有錢就甚麼也會做……因為這樣我就能活下去……」










## BOUNTY HUNTER

當索特他們到達時，發現監視所曾受到襲擊，而哥魯捷從破壞的程度推測到這應該並非蠻族或盜賊的所為，這時突然有不少不死物從沼澤中冒出，戰鬥亦隨即展開。




### 給香港機迷的話

## PIONEER LDC

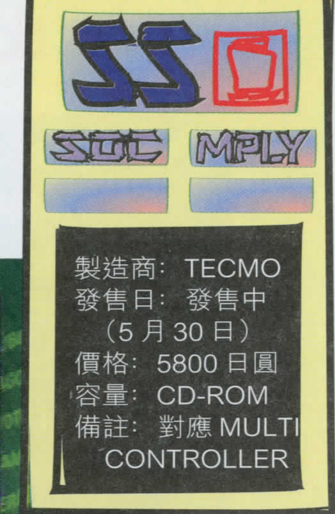
## 太田泉先生

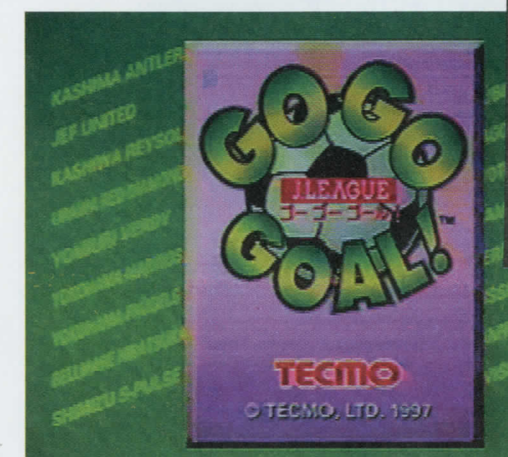
香港的PlayStation機迷，你們好。《BOUNTY SWORD三部曲》是個創造具真正緊迫感的RPG的計劃，《FIRST》是隻相當難的實時戰鬥RPG，但我們希望做隻值得攻略的作品，所以大家一定要試試自動戰鬥的緊迫感啊。在下一集《SECOND》中我們會安排些更有趣的布局。只告訴各位香港機迷知吧，下一集可以命令的隊員會是今集的一倍以上啊。我們會創造一個更具緊迫感的系統來，請大家期待吧。

**TO BE CONTINUE……**

# J-LEAGUE GO GO GOAL!

不經不覺，今季J-LEAGUE球賽開始已有個多月了，然而其入坐率不斷下降，可見其熱潮已漸漸減退，相反J-LEAGUE的足球遊戲卻依然賣坐，似乎並未受到影響，出完一隻又一隻，似完沒完似的，相信簡東拿加入J-LEAGUE的消息應該能再次帶起熱潮。而今次介紹的便是戰略性和技巧性並重的J-LEAGUE型足球遊戲——《J-LEAGUE GO GO GOAL！》。




## 基本操作方法

### 持球時

方向掣——帶球與射球的方向決定
START——暫停與開啟設定變更畫面
A——射球
B——傳球
C——長傳
X——戰術攻擊X
Y——戰術攻擊Y
Z——戰術攻擊Z
L——方向加速
R——急停
L+R——挑起足球
L×2——全速行走

### 球在空中時

方向掣——選手移動
A——直踢（直射）
B——直傳
C——選手切換

### 非持球時

A——鏟球
B——肩撞
X——戰術防守X
Y——戰術防守Y
Z——戰術防守Z

### 守門員

A／C——長傳
B——傳球（投擲）
A／B／C掣——手動操作時跳出撲球




### MENU畫面

方向掣——游標移動
A／C——決定
B——取消






## GAME START

遊戲共分三個模式，包括以單場賽事供1~4人比賽的「EXHIBITION MODE」、根據J-LEAGUE 97賽程表和形式作賽的「J-LEAGUE MODE」及調教各項設定的「OPTION」等。




### EXHIBITION MODE

單場賽事比賽模式，玩者可選擇與電腦或同伴對戰，亦可選擇聯手對付電腦，而模式最多可供4人同時參與。模式中玩者可在共17隊球隊中選擇任何一隊自己喜歡的隊伍進行比賽。



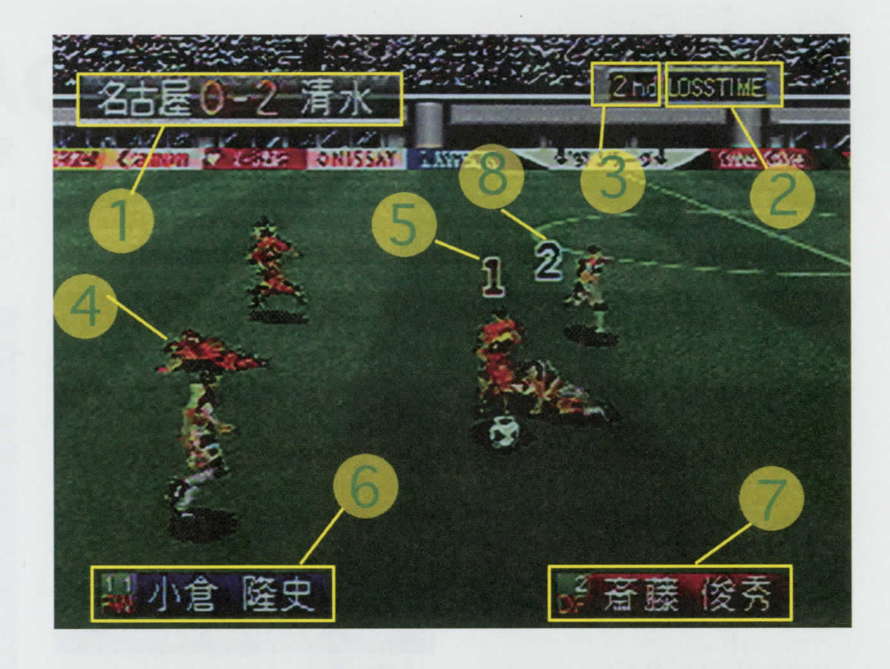

### J-LEAGUE MODE

依據1997年度J-LEAGUE實際日程表進行比賽，能夠2人同時參與。而且遊戲亦與真實的賽事一樣，將勝敗及其他項目的記錄儲存，待球季完結後，便計算每隊的總成績。



## 比賽畫面

1）比數
2）時間表示
3）前後半場表示
4）傳球游標
5）1P操作球員指示
6）2P操作選手名稱
7）1P操作選手名稱
8）2P操作球員指示




## 戰術運用

在比賽進行前後，玩者是可以設定自己的戰術攻擊或守備形式的。除此之外亦可參考其他球隊的排陣形式，以作出相對的變化。

選手交代——每次替換兩名選手

改變FORMATION——配置選手在球場的位置

改變戰術——以X、Y、Z擊設定OFFENSE（攻擊時）或DEFFENSE（守備時）的戰術對應

編成FORMATION——自由設定攻擊時與守備時的戰術形式

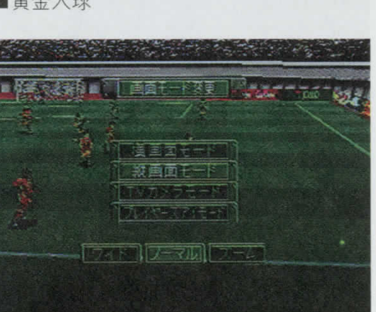

■ 作賽設定


■雪球戰法——901 戰術



■黃金入球


■人牆封鎖中場——坦克車戰術


■視點切換


■勝利姿勢


■編成 FORMATION



■衝力射球！？


■人肉層層疊






今期出紙16大版　　隨《遊戲誌》第50號附送




VOL.24







文：山寺良牙

# 皇牌空戰 2
## 連場空戰再次展開

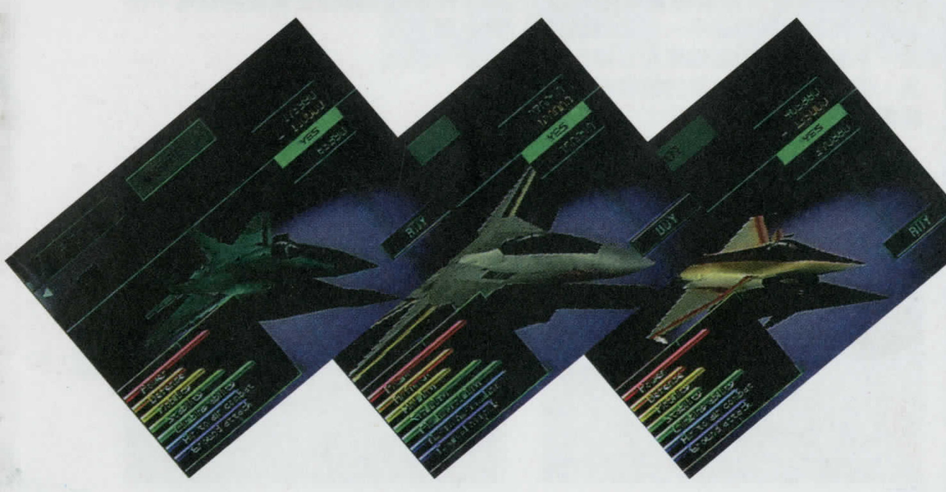
NAMCO在PlayStation上發售的射擊遊戲名作《皇牌空戰》，經過了一段長時間的開發後，終於推出其續集《皇牌空戰 2》，現在就讓大家一起飛上這戰雲密佈的天空吧！All system is green , see you later , GOOD LUCK！



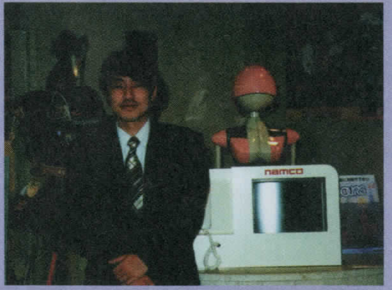

## 在今期攻略中登場的部份戰機





### 給香港機迷的話
### NAMCO
### 田中快先生

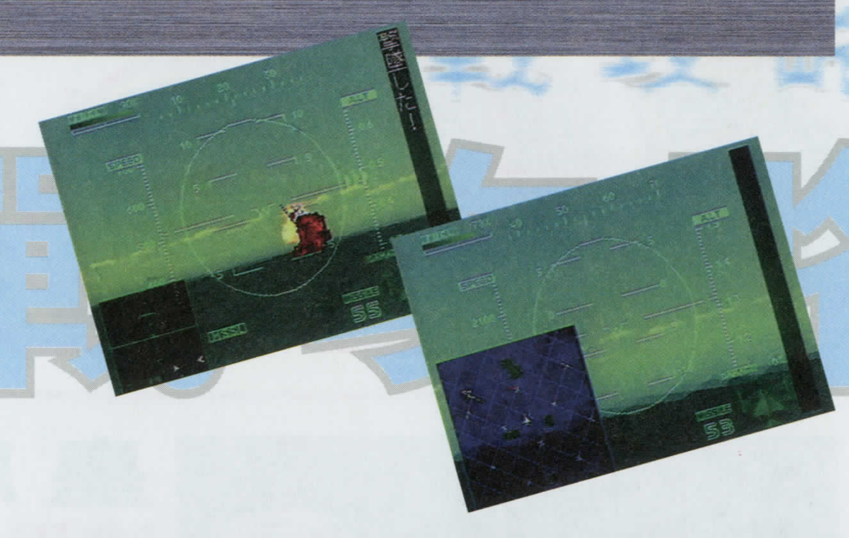


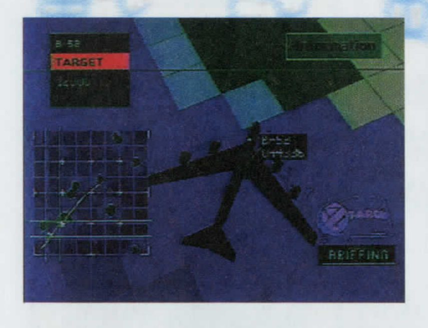
在我們毫不妥協的細心描繪的映像，效果幾可亂真。希望各位來體驗一下那種非在現實不能領略到的在廣闊天空下翱翔，在長空下展開激烈的戰鬥吧。眾多等待着玩者挑戰的任務能夠以簡單的操作來讓大家體會真正狗鬥戰的安排令遊戲性相當出眾。希望大家以成為真正的皇牌機師為目標，在廣闊的天際中展開鋼鐵的翅膀吧。至於天空的女神會否向你展露微笑，就得看你的本事了。

## 任務：迎擊侵攻部隊
## 作戰目標：消滅敵人的轟炸機隊（B-1×2/ B-52×2）
## 建議使用之機種：F-4

攻略重點：由於一開始可使用之機種只有A-4及F-4，論性能當然F-4較高，因此別無其他的選擇。版面一開始，自機便已在敵機群的後面，可以先用機槍將兩架B-1擊落，之後再將前方的兩架A-4消滅，但要留意在追擊一架的同時，會有另一架在後面跟著的，所以要小心敵人從後方放導彈攻擊自機。將兩架A-4擊墜後，敵人的兩架F-4便會迎面而來。由於這兩隻F-4的LEVEL不算太高，所以可以嘗試使用機槍將他們擊落以訓練自己的操控技巧。

最後要對付的就是餘下的兩架目標機B-52，由於剛才的一輪空戰令那兩隻B-52逃得頗遠，所以便要加速去追擊，不妨使用大地圖去查看目標的位置，當在畫面上看見他們時便要開始減速，以免「飛過頭」。對付這兩件龐然大物千萬不可於後方近距離進攻，因為B-52的後方是設有一枝機槍的，如果一不小心便有可能中彈，所以對付他們最安全的辦法就是於機槍射程範圍外從後方利用導彈將他們擊落。

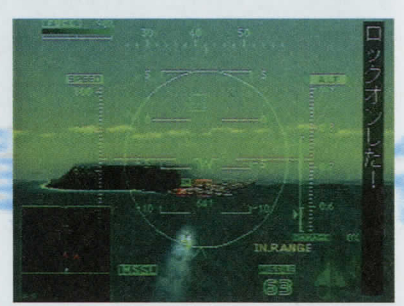











## 任務：追擊偵察部隊
## 作戰目標：消滅敵人的運輸機及預警機隊（C-17×3/ E-767×2）
## 建議使用之機種：F-4

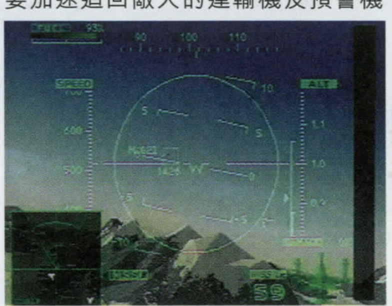



攻略重點：本版除了那一隻隊長機F-4 SUPERFLY以外，其他的敵人均比較容易對付。首先版面一開始敵人的機隊會迎面而來，最先出場的是兩架作前導機的MIG-21，他們會兩架一起來，但由於不是目標，故先繼續向前走至敵人的大後方，之後便一口氣對付追過來的四架敵機，包括兩架F-4及剛才的MIG-21，這四架的LEVEL還算低，可以容易收拾，最重要的就是在對付其中一隻敵機的時候，不要令太多的敵機跟在自機的後面，否則他們一起攻擊的時候便會很麻煩。

將四隻的敵人戰鬥機擊落後，便要加速追回敵人的運輸機及預警機隊。在追回敵機群的同時，亦不難發現敵人的另一架戰機F-4 SUPERFLY，要對付這敵人也不難，只要自機走至他的後方，之後便加速追著他，當自機與他的距離達500時，便給他吃一枝導彈，當他想逃走時，便再次加速追著他並再給他一枚導彈，這架F-4只要被導彈擊中三次便會被擊落。只要將F-4擊落後，餘下的運輸機及預警機便可「任君患辱」。









## 任務：偷襲補給港
## 作戰目標：摧毀敵人的航空母艦（AIRCRAFT CARRIER）
## 建議使用之機種：A-4／A-6

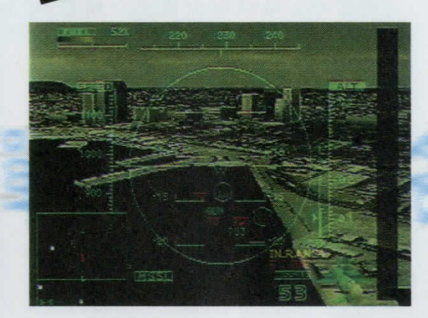
攻略重點：由於此版的攻擊目標是地面上的敵人，所以屬於攻擊機系的A-4及A-6便大派用場。版面一開始自機飛行高度最好先升至1000米或以上，因為開始後不久便會立刻遇上敵人的兩架A-4，在與兩架A-4開戰後不久，敵人的另外四架F-16便會加入戰圈，所以當F-16加入空戰時，便先對付F-16，其此四機擊落後，才走去收拾餘下的兩架A-4（因為F-16勁啲嘛！）。將這六架煩人的傢伙擊落後，便可飛至敵人的軍港，在駛往軍港的同時，亦不難發現另外兩架煩人的A-4，至於是否他們擊落就由玩者決定了。

當駛至軍港時，在左下方看到雷達上的幾粒紅點就是敵人航空母艦的位置，對付地面部隊有一種方法是萬用萬靈的，那就是「一擊脱離」的招式。就是先升至一定高度，然後再向著目標成一直線衝過去，當目標進入導彈射程範圍時便立刻攻擊，攻擊後便要立將機頭向上並加速上升至大約1000至1300米的高度，當與目標離開了一定的距離後，便作一個180度的大彎作第二次攻擊。另外一提，就是攻擊時之俯衝角度切勿超過-30度，否則便有可能因不能再次上升而衝進海中。只要將此動作反覆做四次，將航空母艦的三枝對空機關砲及艦橋摧毀後便算完成此版。

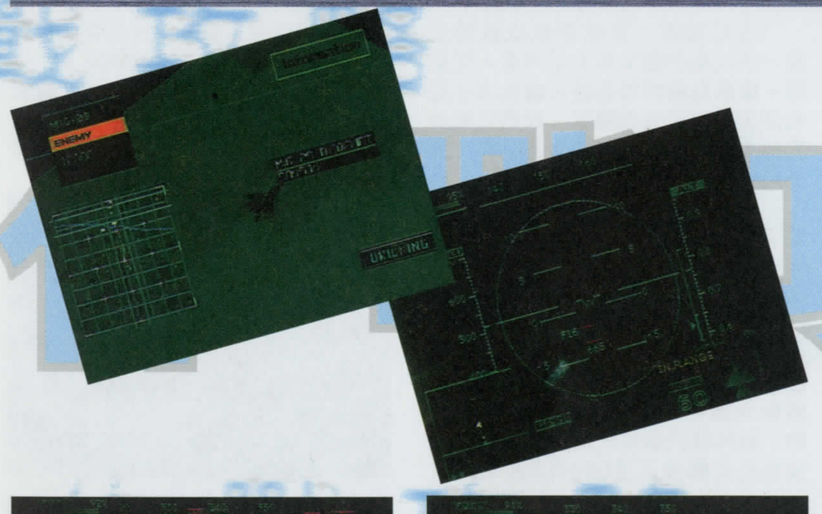






## 任務：攻擊前線基地
## 作戰目標：敵人前線基地的四個倉庫及基地前的塔（STORAGE×2／OIL TANK×2／TOWER）
## 建議使用之機種：F-16

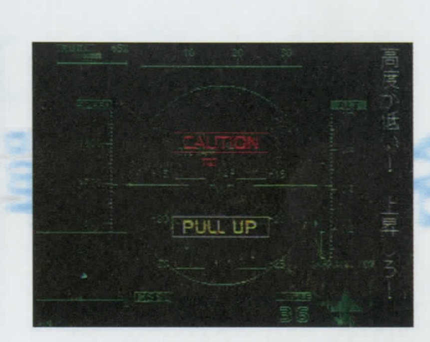



攻略重點：這一版是首次可以聘請隊友（僚機）的一版，所以可以利用一下，至於本版隊友所執行的任務最好是攻擊敵機（ENGAGE ENEMY AIRCRAFT），好讓自機可以專心攻擊敵人的前線基地；但不聘請也沒所謂的，因為這版出場的敵人也不算太過強（MIG-29 RICOCHET除外）。一開始後，最好是先將敵基地上空共八架戰鬥機擊落，由於此作戰的時間是晚上，是不容易看到敵人的戰機，因此自機左下角的雷達便起了很大的作用。

只要將敵方的三架F-16、四架A-4擊落後，剩下的便是MIG-29。此MIG-29一出場會迎面衝來，所以小心他在對衝時發射機槍，當他飛過自機後，便立刻作180度調頭，此時敵機會在自機前打横飛過，於是便立刻追著敵機的尾，再進行加速，當敵機進入射程範圍內（最好是距離400至700之間）便發射飛彈，此MIG-29的特色是回旋力高，所以要盡量保持一段距離來緊隨他，只要三枝的導彈便能將並擊落。只要將上空的戰機完全擊落，對付地面的目標便會輕鬆得多，至於對付這些目標用上一版的一擊脱離便很足夠，可是有一點要注意的就是在攻擊後最好不要將自機向右方移，以免撞上敵人基地。





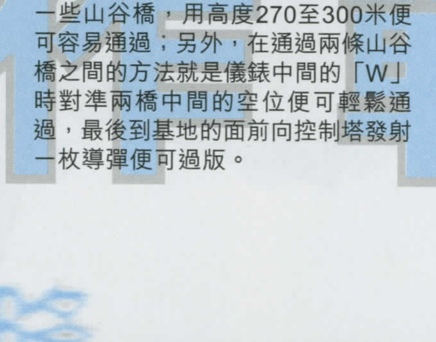



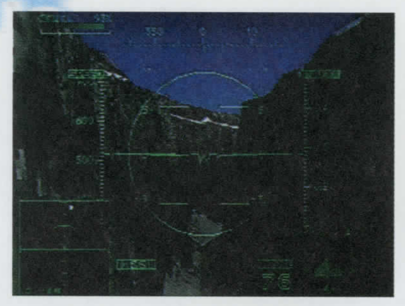
## 任務：突破峽谷基地
## 作戰目標：摧毀敵人在山谷建設的基地及管制塔
## 建議使用之機種：A-4

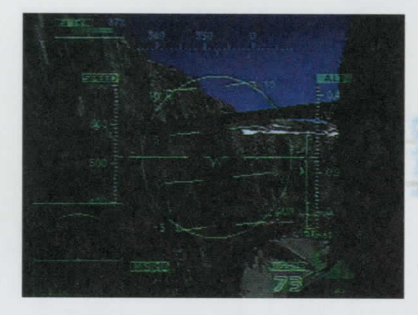
攻略重點：本版單以看名已嚇壞人，但若果控制得宜又不會太過難。此版出擊之戰機當然是屬於攻擊類，另一個選出擊戰機的要點就是其飛行穩定性良好，除了A-4以外還有其他機較好嗎？這一版的要點就是經常留意著山谷的空隙及高度計，一開始便將速度調至最低，以免因太過快控制不了而撞山，當雷達一搜索到敵人砲台時，便要以不超過-20度的角度下降，到砲台進入射程範圍內時便要盡快將其摧毀，以免他們作出反擊行為；但如果真的摧毀不到的話便要盡快逃離現場，不要回去再打（跟本不可能回頭）。

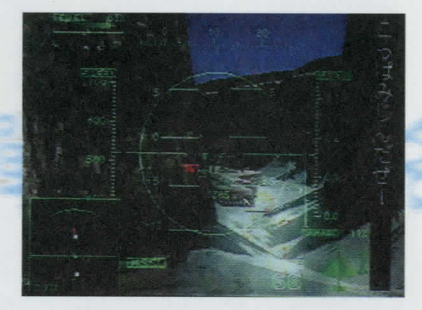
另外，版面絕不會是一條直線的，而且有不少的彎，要通過這些彎是用逐步轉彎的方法，過彎時逐步逐步地轉，千萬不可一口氣轉，否則便有可能撞山。第三，就是途中會看見一些山谷橋，用高度270至300米便可容易通過；另外，在通過兩條山谷橋之間的方法就是儀錶中間的「W」時對準兩橋中間的空位便可輕鬆通過，最後到基地的面前向控制塔發射一枚導彈便可過版。





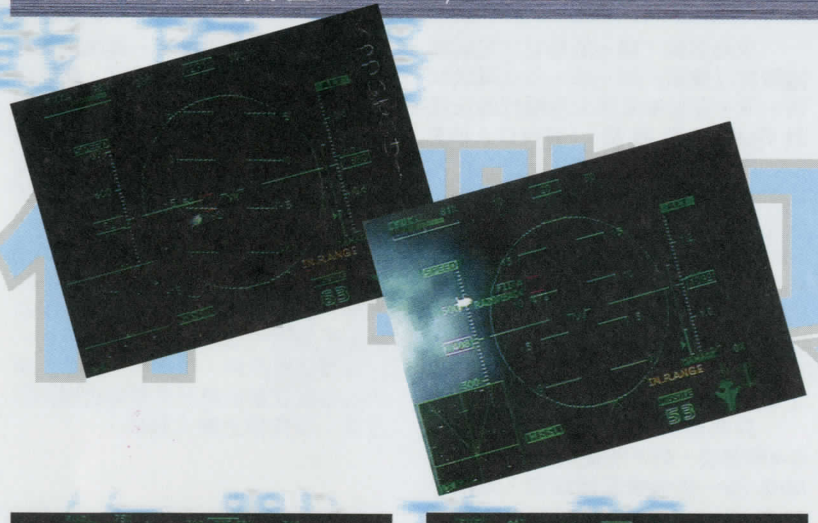






## 任務：夜間追擊戰
## 作戰目標：消滅目標機隊（E-767×2／F/A-18D×4）
## 建議使用之機種：F-16／X-29





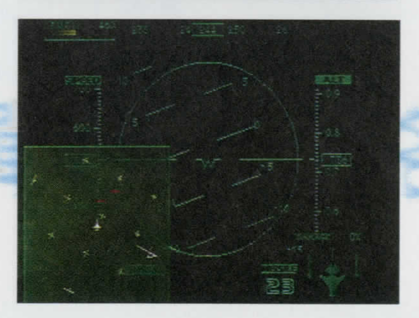
攻略重點：本版是全空戰的版面，所以戰鬥機又可大派用場。可是這一版最為麻煩的是敵人會放出干擾電波來影響雷達的機能，我們只能於雷達上隱約看見目標敵機的位置，餘下的就只有靠肉眼去觀看。

在這一版，追敵機打及對衝的情況固然是免不了的，至於本版出現的敵機大都容易將他們擊落，唯一比較麻煩的就是新出的兩隻F-117A RAZORBACK。這兩隻隱形戰機要打倒他們絕不容易，因為他們會經常左搖右擺，而且其加速度亦十分高，所以太遠距離用導彈攻擊是不明智的；對付他們就是先跟著尾，然後再加速將距離拉近至500至300之間，再用導彈攻擊，只要三枚導彈便可將其擊落。將兩架F-117擊落後，便使用大地圖去查看目標機的位置，雖然只是閃閃，但也可以靠大約的位置追尋到目標機的下落。（註：此版可僱用隊友。）







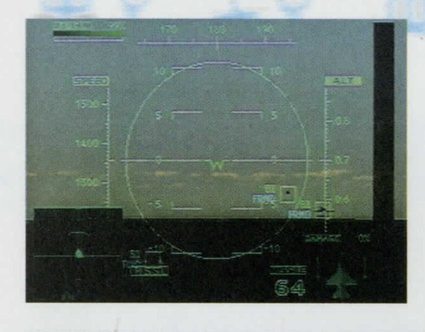


## 任務：保護轟炸作戰
## 作戰目標：消滅敵人的迎擊機隊（F/A-18D×4/ SF-37×4）
## 建議使用之機種：F-16/ X-29

攻略重點：本版亦是空戰為重點，技巧方面，就是一開始便僱用隊友並讓他去攻擊敵機。在版面開始時，便一口氣加速飛過轟炸機隊並迎擊敵機，這版最重要的一點就是見敵機就打，不理三七廿一，因為版面上所有飛機都是目標。另外，最重要的就是保護轟炸機隊，由於敵機群幾乎全集中於轟炸機隊的後面，所以在選擇攻擊目標時要特別小心，不要對轟炸機隊發射導彈。

至於於此版出場的F-14 Z.O.E對付他的戰法就是盡量使用近距離攻擊，除了要用導彈外，更要同時使用機槍，使他的中彈率增加，另外由於他的迴旋力及加速力均十分高，所以一定要以控制技術來對付他。而這版的過版條件除了可以將敵機全滅外，也可以讓轟炸機隊自己離開轟炸空域而過版。（註：此版可僱用隊友。）



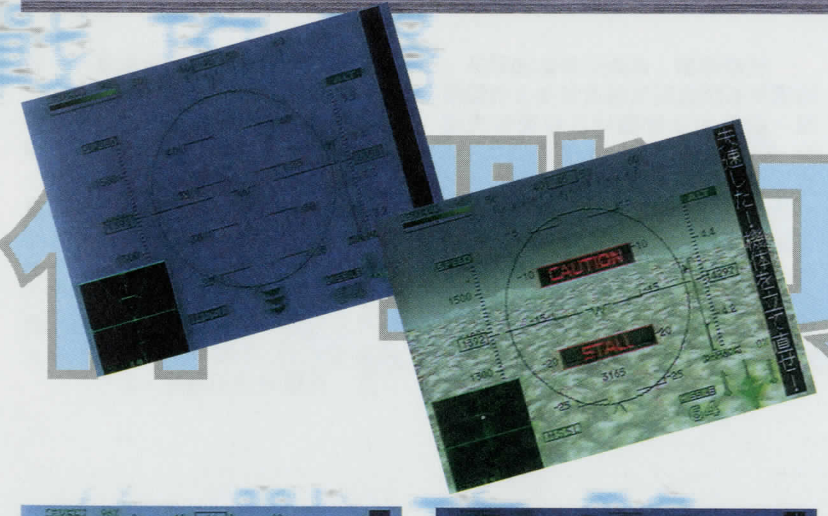






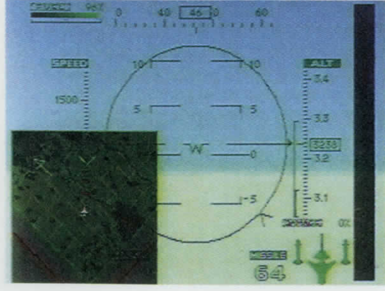


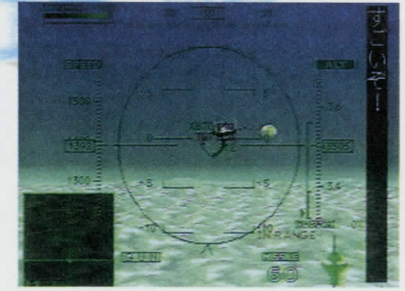
## 任務：超高度追擊戰
## 作戰目標：敵軍之超高空轟炸機隊（SR-71×2/ XB-70×2）
## 建議使用之機種：X-29

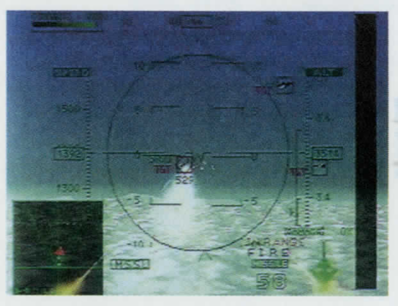


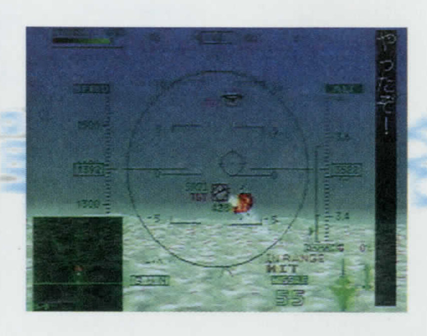

攻略重點：一開始，便立刻加速並以35度角爬升，當升至平流層（一大片雲海）時便立刻停止爬升並將角度回復至0度（水平飛行），但要注意兩點：其一就是要一直按着減速掣，絕不可以放手；其二就是要經常留意高度，千萬別高於4000米，否則便會失速下墜，要爬升回平流層又需要一段時間，費時失事。之後便利用大地圖去尋找目標機的位置，首先對付第一架的XB-70是比較容易的，就是在他進入自機的射程範圍內後，便一口氣送他三枚導彈將其擊落。

至於在前方的三架編隊則比較麻煩，對付他們的方法就是先追著他們的尾，然後當其中一架目標飛機進入射程範圍內時便立刻放二至三枚導彈將其中一架擊落（SR-71要兩枚、XB-70要三枚），之後便一定會衝過敵機隊的，這時便要立刻向橫作個大圈，好讓能夠再次跟在敵機隊的後面，只要重覆以上的動作便可將餘下的二架目標機擊落。至於敵人的X-29是大可不用理會的，只要專心攻擊敵軍的轟炸機隊便可。







## 任務：奪取武器生產基地
## 作戰目標：摧毀敵基地內的四個目標
## 建議使用之機種：F-16/ F-14/ X-29

攻略重點：本版出現的敵機眾多，請不請隊友就隨你。版面方面，幾乎所有敵機均以對衝的形式出場，對付這些嘍囉亦比較容易，只要能夠追到他的尾並進入導彈射程範圍內便可輕易將他們擊落，最重要的一點就是不要在追擊一架敵機時有太多敵機跟在自機的後面。

將那些敵人收拾掉後，便走至今次的攻擊目標，可是在抵達的同時亦會遇到敵人的兩架F-16（F-16 TALLMAN/ F-16 METAL SPHERE）及兩架MIG-21，首先是先將兩架MIG-21擊落，之後才追擊那兩架F-16，基本上對此二機的方法就是先飛至他的後方，然後再加速追近，導彈最容易擊中他的距離是500至800之間，當發覺他迴旋的幅度少時便給他一枚導彈，這二機的防禦力均不太好，好像其他敵機一樣只要中兩枚導彈便會被擊落。

之後便正式攻擊作戰目標，方法是使用一擊脫離，可是有一點要特別留意，就是在鎖着（LOCK ON）的同時，要留意一下是否正確地鎖著基地的對空砲台，若果不是的話便要按轉換掣鎖著另一目標，因為如果擊中了「非目標」（畫面上用黃字寫著N.TGT的物件）的話，便會在任務完成後遂件扣錢的。只要將基地上的四個目標正地確摧毀便可完成任務。（註：此版可僱用隊友。）













## 任務：破壞試製轟炸機
## 作戰目標：摧毀敵人穩藏在機場的試製轟炸機（HANGAR/ SHUTTLE/ XB-10×1）
## 建議使用之機種：F-14/ F-16




攻略重點：此版由於敵機眾多，建議玩者開始前先僱用隊友去攻擊敵機，由於大多敵機均以對衝形式接近，所以當他們衝過後便要調頭去追回，另外由於敵機出現的位置亦頗為分散，所以若有機會攻擊目標時便不要放過機會。另外在按近敵機場的時候，敵人的MIG-31 STALKER便會對衝過來，此機的加速性及迴旋性十分高，要對付他不輕易，首先是走至他的大後方，之後便加速追近，當與她的距離達至500或以下時便使用導彈攻擊（擊中三枚便會被擊落），另外也可再追貼用機槍將其擊落。

只要將這強勁的敵人擊落後，剩下的地上目標便容易對付。當到機場上空時由於不知道敵人將轟炸機放在哪一個倉庫，於是便要遂個摧毀來看，當發現其中一個藏有轟炸機的時候，餘下的倉庫不用摧毀也可，之後便集中火力去攻擊那轟炸機，使用的攻擊方法是「一擊脫離」，那轟炸機只要中三枚導彈便可將其摧毀。（註：此版可僱用隊友。）












## 任務：襲擊機動艦隊
## 作戰目標：消滅敵人機動艦隊的移動能力(TRANSPORTER×1/ WARSHIP×3/ AIRCRAFT CARRIER×1)
## 建議使用之機種：F-14/ F-16/ X-29

攻略重點：此版出現的敵機多得嚇壞人，因此有需要僱用隊友去攻擊敵機。另外，本版會出現三架強勁的敵機，包括兩架R-M01 HANGMAN及一架F-18 Z.O.E（如果於保護轟炸作戰中沒有擊落F-14的話，會在本版再次出場的。）至於敵人的AV-8B及A-6由於速度慢，所以很容易便將他們擊落，但有一事要留意的，就是在追擊AV-8B及A-6之類的戰機時，要小心從後來襲的F/A-18D及F-14。至於今版出場的F-18E Z.O.E在技術方面絕不比上次的F-14差，對付他可以用回上次的方法：追近他的尾再給他二、三枚導彈。

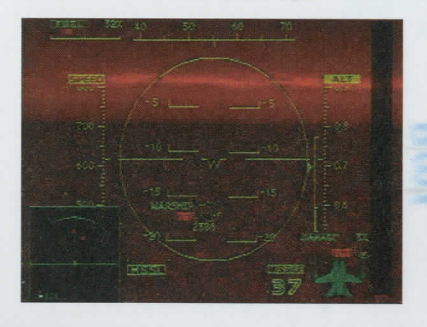
將上空的戰機收拾後，再接近敵艦隊上空的時候，另外兩的強勁戰機：R-M01 HANGMAN便會出場，由於此兩機的迴旋性及爬升力均極高，所以要對付也不容易，方法就當他與自機對衝後便立刻減速作U TURN，之後再加速追上他，當追到他距離300以下便放導彈將其擊落，之後他便會加速逃走，當然自機又是追上去作第二次攻擊，對他只需用兩枚導彈便可擊落，擊落一架後再用同樣的方法去追擊第二架。

將兩架也消滅後，便衝下去攻擊敵人的艦隊，所用的攻擊招式當然是「一擊脱離」政策，但當一直衝下去的時候是要擊中各船的艦橋，即是WARSHIP、CARRIER、及SHIP，船上的砲台及導彈台並不是此任務的目標，所以要好好瞄準才開火。只要將五架船的艦橋全部擊毀便算完成此任務。（註：此版可僱用隊友。）



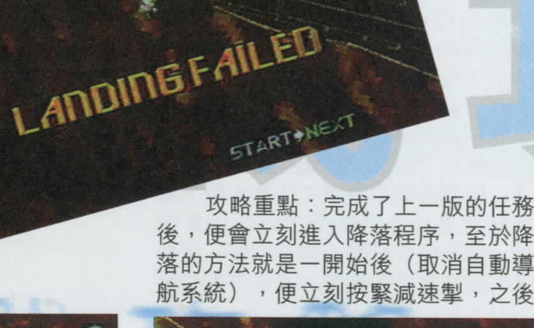








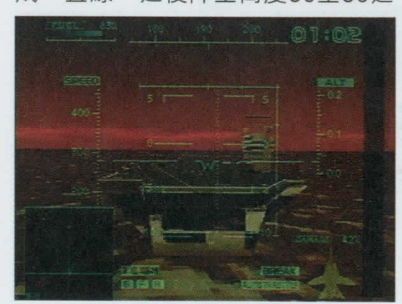
## 任務名：降落航空母艦
## 目標：降落自軍的航空母艦

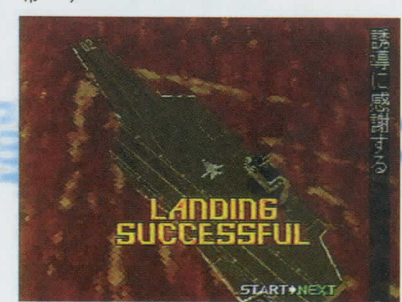



攻略重點：完成了上一版的任務後，便會立刻進入降落程序，至於降落的方法就是一開始後（取消自動導航系統），便立刻按緊減速掣，之後再以-5至-15度的角度向下降，在降下的同時更要盡量逐步逐步的向左或右移，務求將機頭與航空母艦的船頭成一直線，之後降至高度50至30之間並以直線前進，便可成功地降落在航空母艦上。（雖然只是短短十多秒的降落程序，但已是全出冷汗的一幕。）





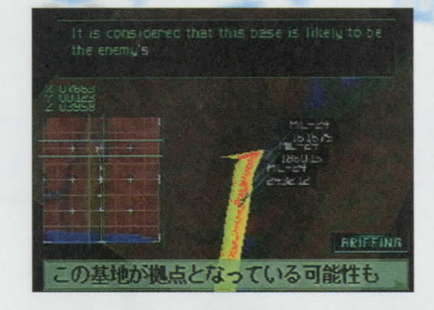
## 任務：突擊潛艇基地
## 作戰目標：摧毀敵人的潛艇（SUBMARINE DRAGONET 1）
## 建議使用之機種：A-4/ A-10

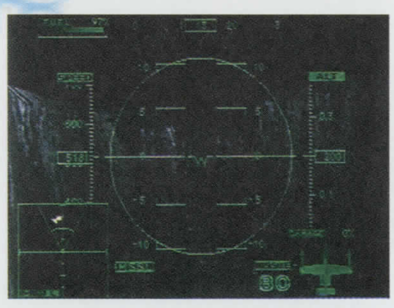
攻略重點：一開始後，便立刻將自機速度降至最低，以免因過份高速而撞山，而且由於今次的任務是於夜間作戰，所以要極為留意山谷中可以通過之地方。另外，經常留意左下角的雷達，可以預知前面的敵人而作出適當的準備。第三就是這版有不少的分支路，只要全部走左方的通道便可。至於版面上的AH-64戰鬥直昇機基本上是不會衝過來的，當他進入自機的射程範圍內便立刻用導彈將其擊落，由於直昇機的裝甲較弱，只需一枚導彈便可立刻擊落。

通過了多彎又窄的山谷後，便會看到任務的目標潛艇，只要進入射程範圍後連續發射兩枚導彈便可將他摧毀，但是在攻擊時亦要留意自機的高度，以免在攻擊後衝入河中。巧妙且纖細的轉彎技巧是本版的一大要點，大家可再詳細參考「突破峽谷基地」一版之攻略法。

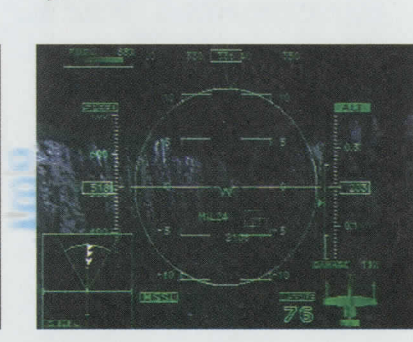




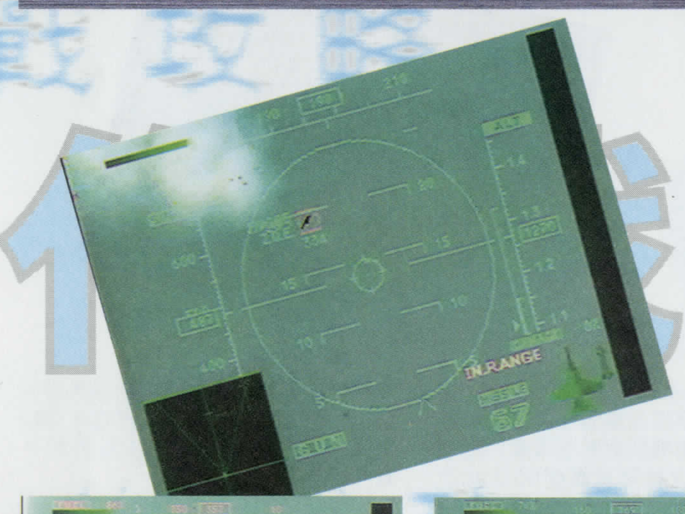





## 任務：奪取水力發電廠
## 作戰目標：摧毀發電機旁的敵人砲台（ANTI-AIRCRAFT GUN/ ANTI-AIRCRAFT MISSLE/ TOWER）
## 建議使用之機種：F-16/ F/A-18E




攻略重點：本版的敵機不是太多，只是出場的時間是極之不固定，若果在攻擊地面目標時有敵機來襲便大事不妙，所以建議玩者在開始前先僱用隊友幫忙擊落上空的戰鬥機。在開始時便會遇上敵人的MIG-31戰機，可是要留意一點，這次出現的MIG-31的飛行速度不高，所以千萬別用太過份的速度去追截，否則自機便會衝過位而反被敵機攻擊。另外要留意地面上有不少的AH-64，在接近時，他們會發射導彈向自機攻擊。第三個要點就是在準備攻擊地面目標時，如果附近有敵人的戰鬥機，便最好先對付上空的敵機，之後才對付地面上的目標。

第四就是本版亦會有一架Z.O.E敵機出場，對付他的方法與以往的一樣，就是加速與他的距離拉近至400以內，然後再放導彈將其擊落。最後要提的一點，就是在攻擊地上目標時要留意自機當時對準的目標，千萬不可攻擊寫著「GRND」的物件（除了在GRND的下面有TGT字樣的目標外），因為那些是絕不可破壞，因擊毀了是會扣錢的。

**下期待續！**







